

Moros y cristianos

Jorge Alonso*

Vigo, 8-9/2004 — v1.0.0

Índice

1. Introducción	1
1.1. Notas	1
2. Reglas	1
2.1. Significado de los palos	1
2.2. Valor de las cartas	1
2.3. Reparto de cartas	1
2.4. Opciones iniciales	1
2.5. Jugando las cartas	1
2.6. Reparto del botín	2
3. Juego por equipos	3

1. Introducción

Moros y Cristianos es un juego de cartas para 4-6 jugadores. Simula una batalla entre caballeros moros y cristianos, y el consiguiente reparto de los bienes de los perdedores.

1.1. Notas

Está inspirado en *House of Horrors*¹ de J.C. Connors. Fue probado y modificado por (en orden alfabético): Yolanda Almuíña, Ana Barciela, Marcos Castro e Irene Porto.

2. Reglas

Se juega por turnos, a 50 ó 100 puntos. Los primeros jugadores que, en la misma ronda, alcancen o superen este valor, ganan.

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

¹<http://www.thalcos.com/house.htm>

Está desaconsejado jugar en silencio: ¡forja alianzas, haz promesas, amenaza, traiciona...!

2.1. Significado de los palos

Espadas	Caballeros cristianos
Bastos	Caballeros moros
Oros	Riquezas
Copas	Ataques y trampas

2.2. Valor de las cartas

As	3 puntos
Figuras	2 puntos
Resto de cartas	1 punto

Las copas no tienen valor en puntos.

2.3. Reparto de cartas

Al empezar, se reparten cinco cartas a cada uno.

En las siguientes rondas, cada jugador puede optar por conservar *todas* las cartas que le queden en la mano, o deshacerse de *todas* ellas; entonces, se barajan todas las cartas sobrantes y se reparten hasta completar cinco por jugador.

2.4. Opciones iniciales

El que empieza la ronda puede declarar el tipo de combate que tendrá lugar.

En la tabla anexa se describen los diferentes tipos de opciones de combate, indicándose en negrilla la opción por defecto.

2.5. Jugando las cartas

Por turnos, cada jugador puede jugar todas las cartas que quiera, pero *debe* jugar una única carta de caballero, sea moro o cristiano. En caso de que no tenga ni espadas

Opciones de combate

Objetivo	Fe	Defensa de la Fe propia.
	A por el botín	Antes de empezar la ronda, todos deben poner en el centro de la mesa todas sus cartas de oros.
	Tesoro oculto	Como la opción anterior, pero las cartas se ponen ocultas, y entre ellas pueden ponerse copas, que actúan cuando se hayan jugado todos los caballeros.
Tipo	De fuerza	Gana el bando con mayor valor en puntos.
	De astucia	Gana el bando con <i>menor</i> valor en puntos.
Duración	Asalto	Se juega una ronda.
	Con refuerzos	Se juega una ronda doble.
Orden	Al ataque	Se juega en orden, del primero al último.
	Al contraataque	La segunda ronda es en orden inverso, del último al primero.
Cantidad	Héroes	Sólo se juega un caballero por ronda.
	Tropa	Se pueden jugar dos caballeros por ronda.

ni bastos, deberá jugar todas sus cartas de oros, y no podrá jugar copas; si hay una segunda ronda, no podrá jugarla.

Si hay una segunda ronda, cada jugador *debe* jugar otra carta de caballero del mismo bando del que ya ha jugado, junto con todas las copas y oros que quiera; si no es posible, seguirá pudiendo jugar todas copas y oros que quiera.

Una vez que ya haya salido el primer caballero (bando atacante), el siguiente caballero que se juegue deberá ser del bando contrario (defensor). Si al jugador que le toca cambiar de bando no tiene carta para hacerlo, deberá jugar todas sus cartas de oros, y no podrá jugar copas; si hay una segunda ronda, podrá entonces intentar aliarse con el bando atacante.

Las cartas de copas anulan la carta de combatiente del mismo número que *ya* haya sido jugada, sea del bando que sea; si las de ambos bandos ya están presentes, es el que la juega quien decide a qué carta en concreto aplicarla. Pueden jugarse copas que no anulen a ninguna carta jugada, con lo que no tendrán ningún efecto. Si se trata de una segunda ronda, podrá jugarse copas para anular el caballero propio que se haya jugado en la primera ronda.

Cuando todos hayan jugado, se contará el número de puntos de caballeros de ambos bandos, espadas contra bastos, para ver qué bando gana; las cartas anuladas por las copas no se cuentan. En caso de empate, gana el bando que haya jugado el mayor número de cartas de caballero; si persiste el empate, gana el bando defensor.

Si nadie ha podido jugar caballeros, las cartas de oros se conservan en la mesa, como botín para la siguiente jugada. Si sólo hay un caballero sobre la mesa, gana él todo el botín.

2.6. Reparto del botín

Cada jugador del bando vencedor tiene como botín inicial las cartas de caballeros y de oros que haya jugado. Todas las demás cartas se ponen en el centro de la mesa, como botín a repartir, excepto las copas, que son directamente retiradas.

Si se ha jugado la variante *a por el botín*, o hay cartas de oros de la jugada anterior, éstas no se consideran propiedad de ningún jugador, y pasan directamente a ser botín a repartir.

Independientemente del tipo de combate, el que haya jugado la *mayor* cantidad de puntos de caballero (en caso de empate, el que haya jugado antes), toma una carta del botín a repartir, y se la queda. Se continúa así el reparto, de mayor a menor valor de caballeros, y después volviendo a comenzar por el mayor, hasta terminar con todo el botín.

Se anotan entonces los puntos, como suma de los caballeros propios (experiencia y prestigio), los ajenos (intercambio de prisioneros) y las riquezas obtenidas.

3. Juego por equipos

Se hacen dos equipos, el de los Cristianos (que no podrá jugar nunca bastos) y el de los Moros (que no podrá jugar nunca espadas). Los puntos se anotan por equipo, y se jugará a 100 ó 200 puntos.